



Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

**Rizik Habibullah Nuruyaikha¹, Haikal Akbar Diennova², Ahmad Baykoni³,
Patra Aghtiar Rakhman⁴**

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Surel: avruaa@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the snakes and ladders learning media that can improve elementary school students' reading skills. This research uses a qualitative approach, this research uses a descriptive method with the research subjects being teachers and grade 4 students at SDN Karang Tumaritis. Data was collected through interviews, observation and documentation. The research results showed that the snakes and ladders game media was proven to be effective in improving elementary school students' reading skills in a fun and interactive way. This game motivates students to read well in order to continue the game, thereby improving their memory of new vocabulary. Overall, the snakes and ladders game not only improves technical reading skills, but also supports the holistic development of students' cognitive, social and emotional skills.

Keyword: Learning Media, Snake and Ladder Game, Reading Skills, Elementary School, Literacy

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas 4 SDN Karang Tumaritis. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini memotivasi siswa untuk membaca dengan baik agar dapat melanjutkan permainan, sehingga meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosakata baru. Secara keseluruhan, permainan ular tangga tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca teknis, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa secara holistik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Keterampilan Membaca, Sekolah Dasar, Literasi

PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu keterampilan mendasar yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan membaca tidak hanya membantu seseorang memahami informasi, tetapi juga menjadi dasar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Jusmirad et al., 2023). Membaca memberikan akses kepada dunia ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan pengalaman-pengalaman baru yang memperkaya wawasan individu. Dalam pendidikan, kemampuan membaca menjadi pondasi bagi siswa untuk belajar berbagai disiplin ilmu, mulai dari matematika hingga ilmu sosial. Oleh karena itu, literasi membaca menjadi salah satu indikator utama dalam menilai kualitas pendidikan suatu bangsa (Ansyah et al., 2024; Sari et al., 2023).

Di tingkat global, literasi membaca telah menjadi perhatian utama, terutama dalam upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai studi internasional menunjukkan bahwa kemampuan membaca berkorelasi erat dengan keberhasilan individu di dunia akademik maupun profesional (Maulana & Akbar, 2017). Negara-negara maju umumnya memiliki tingkat literasi yang tinggi, yang menunjukkan keberhasilan sistem pendidikan mereka dalam membentuk generasi yang cakap membaca. Namun, di negara berkembang seperti Indonesia, literasi membaca masih menjadi tantangan besar yang harus diatasi. Masalah ini berdampak langsung pada perkembangan individu maupun pada kemajuan bangsa secara keseluruhan (Ansyah & Mailani, 2024).

Membaca juga sangat penting dalam mendukung pengembangan kognitif, emosional, dan sosial individu. Membaca tidak hanya sekadar mengenali kata-kata dalam teks, tetapi melibatkan pemahaman, evaluasi, dan penafsiran untuk memperoleh makna dan informasi sebagaimana diungkapkan oleh Riyanti (2021). Dalam teorinya, Rosenblatt (2018) melalui *Transactional Theory of Reading and Writing* menekankan bahwa membaca adalah proses interaktif antara pembaca dan teks, di mana pembaca menggunakan pengalaman serta pengetahuannya untuk membangun makna. Namun, realitas di Indonesia menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa masih jauh dari harapan. Hasil survei PISA (Program for International Student Assessment) tahun 2019 menempatkan Indonesia di peringkat ke-62 dari 70 negara dalam literasi membaca (OECD, 2019). Data ini menjadi cerminan adanya permasalahan serius dalam pendidikan literasi di Indonesia yang perlu mendapatkan perhatian khusus.

Rendahnya literasi membaca di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor. Keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang berkualitas menjadi salah satu hambatan utama, terutama di daerah terpencil (Firdaus & Ritonga, 2024). Selain itu, metode pengajaran yang masih berorientasi pada hafalan membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang memotivasi siswa untuk membaca. Dukungan dari keluarga dan masyarakat dalam membangun budaya literasi juga masih minim. Situasi ini menyebabkan siswa kurang memiliki minat membaca yang kuat, sehingga kemampuan literasi mereka sulit berkembang. Masalah ini menjadi

semakin kompleks karena tuntutan zaman yang semakin membutuhkan keterampilan literasi tinggi, baik untuk melanjutkan pendidikan maupun untuk bersaing di dunia kerja (Fernandes, 2019).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat serta kemampuan membaca siswa. Salah satu pendekatan yang potensial adalah penggunaan media permainan edukatif. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Utomo, 2023). Permainan ular tangga, misalnya, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian Chabib et al (2017) dan Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) menunjukkan bahwa permainan ini dapat merangsang keterampilan sosial, memperkuat pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, penerapannya dalam pembelajaran membaca, khususnya di sekolah dasar, masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan manfaat media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Melalui integrasi elemen permainan ke dalam pembelajaran, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk membaca dan memahami teks yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau tantangan pada papan permainan. Selain itu, media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif,

sehingga siswa tidak hanya sekadar membaca tetapi juga menikmati proses pembelajaran (Rozi et al., 2024). Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan interaktif yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran membaca, sehingga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini berakar pada rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia, yang dipengaruhi oleh keterbatasan akses bahan bacaan berkualitas, metode pengajaran yang monoton, serta kurangnya dukungan lingkungan sosial. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan solusi melalui media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar, serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca secara signifikan.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan literasi membaca di Indonesia. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya di tingkat sekolah dasar. Selain itu, inovasi ini diharapkan mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia, sehingga siswa Indonesia lebih siap menghadapi tantangan global di masa depan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah tahapan penting yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah studi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk memahami objek penelitian dalam kondisi alaminya. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali data secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen utama pengumpulan data (Sugiyono, 2014). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan data empiris tetapi juga memberikan gambaran kontekstual tentang fenomena yang diteliti.

Subjek penelitian melibatkan pendidik dan siswa kelas IV di SDN Karang Tumaritis, yang dipilih berdasarkan relevansi mereka terhadap fokus penelitian. Pendidik memberikan wawasan penting mengenai kondisi siswa yang belum dapat membaca dan strategi pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca. Siswa kelas IV menjadi fokus utama untuk menilai kondisi dan perkembangan kemampuan membaca mereka. Pemilihan subjek ini dilakukan untuk memastikan data yang diperoleh dapat merepresentasikan interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan respon dan perkembangan siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan pendidik untuk memperoleh informasi terkait kondisi siswa yang belum mampu membaca, termasuk tingkat penguasaan huruf, serta strategi pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi

mereka. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran di kelas IV, khususnya dalam kegiatan yang berfokus pada pengembangan keterampilan membaca siswa. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana pembelajaran diberikan kepada siswa dan keterlibatan siswa dalam proses tersebut.

Teknik dokumentasi melengkapi wawancara dan observasi dengan mengumpulkan data yang relevan, seperti catatan perkembangan siswa, hasil kerja siswa, dan dokumen lain yang disediakan oleh pendidik. Dokumentasi ini memberikan bukti tambahan yang memperkuat hasil penelitian. Kombinasi dari ketiga teknik ini memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, holistik, dan dapat diandalkan untuk menjawab tujuan penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami secara mendalam hubungan antara pembelajaran yang diterapkan dan peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV SDN Karang Tumaritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar. Guru menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014), penggunaan media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan dampak psikologis yang positif pada siswa.

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi, seperti meningkatkan motivasi belajar, mengulang materi yang sudah dipelajari, memberikan rangsangan untuk belajar, mendorong keterlibatan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, dan memfasilitasi latihan yang sesuai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran. Media pembelajaran yang interaktif mampu membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran karena siswa disuguhkan dengan pembelajaran yang menyenangkan (Sugiarto, 2020).

Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

Permainan merupakan aktivitas interaktif yang melibatkan pemain dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran, permainan menjadi metode yang efektif untuk mendorong siswa mencari dan menemukan jawaban melalui prosedur dan langkah yang telah ditentukan. Media permainan seperti Ular Tangga Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi siswa karena menghadirkan tantangan yang mengasah kemampuan berpikir mereka (Rosarian & Dirgantoro, 2020).

Media pembelajaran yang berbasis permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap prestasi kognitif dan afektif siswa. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara keaktifan siswa di kelas dan hasil belajar yang mereka capai. Selain itu, permainan ular tangga berfungsi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Menurut Nurwulan et al (2024), permainan ini tidak hanya berguna untuk mengisi

waktu luang, tetapi juga membantu siswa dalam berkomunikasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggunakan media ular tangga tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa.

Bermain merupakan aktivitas penting bagi anak usia dini karena berkontribusi terhadap berbagai aspek perkembangan mereka. Widyana dan Nugrahanta (2021) menyebutkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara sistematis terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan anak. Permainan ular tangga, yang sangat populer di kalangan siswa sekolah dasar, melibatkan peran aktif anak selama proses bermain, menciptakan pola interaksi yang kuat dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Menurut Afandi (2015), permainan ular tangga dapat diterapkan dalam berbagai proses pembelajaran. Media ini disusun untuk merangsang partisipasi siswa, memotivasi semangat belajar, dan mendorong keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada sesi permainan, seluruh proses pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya akan diimplementasikan melalui media permainan Ular Tangga Bahasa Indonesia (Septiana & Afnizar, 2023). Sesi ini merupakan inti dari pembelajaran, di mana siswa mulai berpartisipasi aktif dalam permainan yang telah disiapkan. Tujuan dari sesi permainan adalah untuk melibatkan siswa secara langsung dalam penerapan materi yang telah diajarkan melalui

kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga

Mempersiapkan Permainan Sebelum memulai, pastikan semua siswa sudah siap dan memahami aturan dasar permainan. Guru memberikan instruksi mengenai cara bermain, seperti cara melempar dadu, bagaimana bergerak di papan permainan, dan cara menjawab soal yang muncul di setiap kolom tempat berhenti. Berikut langkah-langkah permainan ular tangga, yaitu:

1. Melempar Dadu

Setiap siswa akan melempar dadu sebanyak tiga kali. Hasil dari lemparan dadu tersebut menentukan langkah yang harus diambil pada papan permainan. Ini menambahkan elemen acak dan ketegangan pada permainan, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik.

2. Bergerak Berdasarkan

Angka Dadu Setelah hasil dadu diketahui, siswa harus melangkah sesuai dengan angka yang muncul. Setiap langkah akan membawa siswa ke kolom yang berisi soal atau teka-teki yang terkait dengan materi Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Di setiap kolom, terdapat amplop yang berisi soal yang harus dijawab oleh siswa.

3. Menjawab Pertanyaan

Ketika siswa mendarat di kolom yang berisi soal, mereka harus menjawab pertanyaan yang terdapat dalam amplop. Soal tersebut dapat berupa pertanyaan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Jika siswa memberikan jawaban yang benar, mereka dapat

melanjutkan permainan sesuai dengan aturan.

4. Aturan Tambahan

Beberapa kolom mungkin memiliki tantangan atau aturan tambahan, seperti gambar tangga turun, yang mengharuskan siswa untuk menjawab soal tambahan di tempat tersebut. Jika siswa menjawab dengan benar, mereka akan melanjutkan permainan sesuai dengan langkah yang diberikan. Jika salah, mereka harus kembali atau mengulang langkah sebelumnya.

5. Menentukan Pemenang

Siswa yang pertama kali mencapai garis finis dengan menjawab semua soal dengan benar dinyatakan sebagai pemenang. Untuk memberi penghargaan, pemenang diberikan mystery box yang berisi hadiah spesial. Ini bertujuan untuk memotivasi siswa dalam mengikuti permainan dengan penuh semangat dan komitmen.

Selama permainan berlangsung, guru dapat memantau dan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Jawaban benar mencerminkan tingkat pemahaman siswa, sedangkan jawaban salah menjadi indikator bagian materi yang memerlukan penguatan lebih lanjut (Ansyah, 2023).

Efektivitas Permainan Ular Tangga

Hasil penelitian juga ditemukan bahwa permainan ular tangga memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Permainan ini dirancang dengan memodifikasi papan ular tangga, di mana setiap kotak berisi kata, kalimat, atau pertanyaan sederhana yang harus dibaca siswa saat mereka berhenti di sana. Proses ini melibatkan siswa secara aktif dalam membaca, baik untuk memahami

instruksi maupun menjawab tantangan yang diberikan (Nironi & Jumiati, 2023). Guru yang diwawancarai menyebutkan bahwa metode ini mampu membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk membaca, karena pembelajaran disampaikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yanti et al (2021).

Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa berkembang melalui aktivitas membaca berulang kali selama permainan berlangsung. Setiap kali siswa melempar dadu dan berhenti di suatu kotak, mereka membaca isi kotak tersebut dengan lantang. Aktivitas ini tidak hanya melatih kelancaran membaca, tetapi juga melibatkan siswa dalam memahami makna teks yang dibaca (Aulina & Sausan, 2024). Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya ragu-ragu atau lambat dalam membaca mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri. Bahkan siswa yang memiliki kesulitan membaca cenderung merasa lebih santai dalam permainan, karena aktivitas ini lebih menyerupai aktivitas bermain daripada pembelajaran formal. Hal tersebut juga diungkapkan dalam penelitian Izzatunnisa (2023).

Selain itu, wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar membaca melalui permainan ular tangga dibandingkan dengan metode tradisional. Beberapa siswa menyebutkan bahwa mereka merasa tertantang untuk membaca dengan baik agar bisa melanjutkan langkah dalam permainan. Hal ini menciptakan motivasi intrinsik yang sangat penting dalam pembelajaran. Siswa juga mengaku lebih mudah

mengingat kata-kata atau kalimat yang telah mereka baca selama permainan, karena kegiatan tersebut berlangsung dalam suasana yang penuh kegembiraan. Dengan cara ini, permainan ular tangga tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca teknis, tetapi juga memperkuat daya ingat siswa terhadap kosakata baru. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Lufianah (2018).

Permainan ular tangga merupakan salah satu media edukatif yang dirancang untuk mendukung perkembangan berbagai aspek pembelajaran siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Permainan ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk membantu siswa belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran, ular tangga mampu menjadi alat yang membantu pengembangan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial secara terpadu (Setiawati, 2021).

Manfaat permainan ular tangga lainnya tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga mencakup aspek-aspek pembelajaran yang penting. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar mengenali gambar, menyusun huruf dari dadu untuk menjawab pertanyaan, dan memahami angka-angka pada papan permainan maupun dadu. Proses ini mengajarkan mereka untuk berpikir kritis sekaligus melatih kemampuan berhitung, karena setiap langkah yang diambil dalam permainan memerlukan pemahaman tentang angka (Wati, 2021).

Pengalaman langsung yang diperoleh siswa melalui permainan ini membantu membentuk pengetahuan mereka secara aktif. Saat bermain, siswa diajak untuk mengolah informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah sesuai dengan aturan permainan.

Pengalaman semacam ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep baru secara adaptif. Dengan terlibat dalam aktivitas bermain, mereka secara tidak langsung belajar melalui eksplorasi dan interaksi (Nugrahani, 2007).

Interaksi dan pengalaman yang didapatkan melalui permainan ular tangga sangat berpengaruh pada perkembangan pengetahuan siswa. Semakin sering mereka berinteraksi dengan permainan ini, semakin banyak pola informasi yang mereka serap, yang pada akhirnya memperkaya pemikiran mereka (Rekysika & Haryanto, 2019). Permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang mendukung proses pembelajaran mereka secara holistik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Modifikasi papan permainan dengan menyertakan kata, kalimat, atau pertanyaan yang harus dibaca saat berhenti di kotak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih membaca secara berulang, yang membantu melatih kelancaran dan pemahaman mereka terhadap teks. Siswa yang sebelumnya ragu atau lambat dalam membaca mulai merasa lebih percaya diri, bahkan siswa dengan kesulitan membaca pun merasa lebih santai berpartisipasi. Selain itu, permainan ini memotivasi siswa untuk membaca

dengan baik agar dapat melanjutkan permainan, sehingga meningkatkan daya ingat mereka terhadap kosakata baru. Secara keseluruhan, permainan ular tangga tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca teknis, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa secara holistik.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Ansya, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Ansya, Y. A., Ardhita, A. A., Rahma, F. M., Sari, K., & Khairunnisa, K. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMAMPUAN LITERASI BACA TULIS SISWA SEKOLAH DASAR. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(3), 598–606. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i3.60183>
- Ansya, Y. A., & Mailani, E. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Program Kampus Mengajar 7. *FONDATIA*, 8(4), 772–789.

<https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i4.5456>

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.*
- Aulina, C. N., & Sausan, L. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Karpet Ular Tangga Baca (Kartaca). *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 254–266.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). *Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD.* State University of Malang.
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70–80.
- Firdaus, K., & Ritonga, M. (2024). Peran Teknologi Dalam Mengatasi Krisis Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(1), 43–57.
- Izzatunnisa, T. (2023). *Penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita sedang.* Universitas Negeri Malang.
- Jusmirad, M., Angraeni, D., Faturrahman, M., Syukur, M., & Arifin, I. (2023). Implementasi Literasi dan Numerasi pada Program MBKM dan Dampaknya Terhadap Siswa SMP Datuk Ribandang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(03), 303–310.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33.
- Lufianah, I. (2018). *Kolaborasi Permainan Ular Tangga Edukasi (UTE) dengan Media Kartu Baca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas ISD Muhammadiyah 1 GKB Gresik.* Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD (student team achievement division) untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 5(2).
- Nironi, E., & Jumiatin, D. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(4), 380–390.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Nurwulan, D. A., Listyarini, I., Prasetiawati, C., & Saputra, H. J. (2024). Penerapan Media Ular

- Tangga Materi Sikap Menaati Aturan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Siswa Kelas II SDN Panggunglor Semarang. *ISLAMIKA*, 6(4), 1520–1534.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume III)*. OECD. <https://doi.org/10.1787/acd78851-en>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan membaca*. Penerbit K-Media.
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain [teacher's efforts in building student interaction using a game based learning method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146–163.
- Rosenblatt, L. M. (2018). The transactional theory of reading and writing. In *Theoretical models and processes of literacy* (pp. 451–479). Routledge.
- Rozi, F., Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2024). *Strategi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Dalam Mewujudkan Tujuan SDG 4: Pendidikan Berkualitas*. PT. Penerbit Naga Pustaka.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). STUDI LITERATUR: UPAYA DAN STRATEGI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–26. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Septiana, L., & Afnizar, E. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Implementasi Game Based Learning Siswa Kelas V Di SDN 06 Rantau Bertuah. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(6), 288–297.
- Setiawati, F. A. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika* (Vol. 550259). cv. Mine.
- Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan*.
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media



permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.

Widyana, T. C., & Nugrahanta, G. A. (2021). Peran permainan tradisional terhadap karakter empati anak 6-8 tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445–

5455.

Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516.